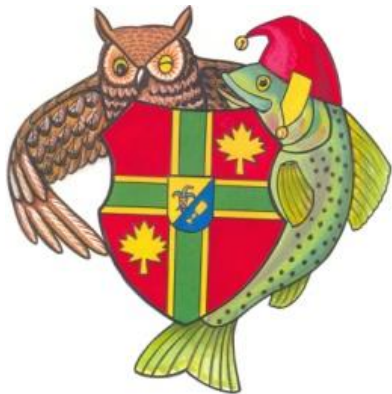


Schlaraffia Kamlupsia Reych 415

www.kamlupsia.org



Ein Vereinsportrait

Schlaraffisches Ceremoniale für Pilger und solche, die es werden wollen.

Die Gründer der Schlaraffia haben die Szenerie ihrer Treffen verlegt in ein idealisiertes Rittertum und so entstanden Helm, Schärpe, Orden und Ritternamen als Insignien wohlmeinend-persiflierender Weltanschauung.

Die Ritternamen sind Fantasiegebilde und kluge Wortspielereien.

Die Sprache in Schlaraffia, egal wo in der Welt, ist Deutsch, durchsetzt mit Ausdrücken unseres Schlaraffenlateins, das in der klassischen Vorzeit dem Mittelalter, der Neuzeit und dem Humor ihrer Schöpfer wurzelt.

Die Spielregeln, einheitlich für alle Schlaraffenreyche, sind im Schlaraffen-Spiegel und Ceremoniale niedergelegt. Danach nimmt jede Sippung ihren Lauf, gelenkt von einem Oberschlaraffen, dem ein „Hofstaat“ zur Verfügung steht.

Dazu gehören Kantzler, Marschall, Junkermeister, Ceremonienmeister, Schatzmeister, Herold, Mundschenk, Truchsesse und Hofnarr, um nur einige zu nennen. Und wozu? Sie sind die Rollenträger der schlaraffischen Spiels, Akteure für den Zweck des schlaraffischen Spiels, um dieses unterhaltsam, originell und fröhlich werden zu lassen.

Schon die begleitenden Worte des Ceremonienmeisters und die des Mundschens beim Gästebegrüßungstrunk stimmen auf den Abend ein.



Schlaraffia – wie es dazu kam

Sie ist vorwiegend heiter, selbst das Wappentier Uhu in seiner schlaraffischen Weisheit zwinkert

dazu. Natürlich, auch ein Schlaraffe isst, trinkt und raucht (letzteres besser nicht), hat eine Frau und Kind, ein Dach über dem Kopf, wohl auch ein Auto und einen Beruf – oder diesen vielleicht auch nicht mehr.

Der Schlaraffe bejaht das Leben, aber schon bei Matt. 4.4 steht: Der Mensch lebt nicht von Brot allein ...

Demzufolge gibt es ein Herz, das nach einem Stück Romantik verlangt – eben nach dem Augenzwinkern des Uhu.

Angefangen hat alles im Jahre 1859, am 10. Oktober in Prag, als Künstler den Verein mit dem Namen Schlaraffia gründeten. Sie wollten sich gegenseitig mit guten Vorträgen unterhalten und das Fluidum nutzen zu einem witzig-geistvollen Spiel in Rede und Gegenrede, zum Persiflieren bürgerlicher und bürokratischer Verkrustungen ihrer Zeit wie Ämter- und Standesdünkel.

Das gab es damals auch schon!

In einer wahren Schlaraffia-Euphorie pflanzte sich der Uhu-Bund fort, in Deutschland, Österreich, der Schweiz und anderen Ländern Europas und schliesslich über den ganzen Globus. Heute gibt es Schlaraffia weltweit in über 250 Städten, schlaraffisch „Reyche“ genannt, mit mehr als 11'000 Mitgliedern.



Schlaraffisches Spiel

Schlaraffia ist kein Karnevalsverein und der weltweite Erfolg ist sicherlich darin begründet, dass Schlaraffia nur für sich selbst da ist und Faktoren wie Geld, Religion und Politik

ausschliesst. Die drei Grundpfeiler, auf denen Schlaraffia steht, sind: Kunst, Freundschaft und Humor. Schlaraffen treffensich einmal wöchentlich in der „Winterung“, das ist die Zeit zwischen dem 1. Oktober und dem 30. April, wir Kamlupsia-Schlaraffen immer donnerstags um 19.30 Uhr bis ca. 22.00/22.30 Uhr. Die ungezwungene Vertrautheit eines Freundeskreises ist die Pforte zu Schlaraffia. Aber dann eröffnet sich die bunte Vielfalt einer „Sippung“ mit Eröffnungslied, Begrüssung der Gäste aus anderen „Schlaraffenreychen“ in Rede und Gegenrede. Jeder ist Akteur oder Komparse. Schlaraffia lebt vom Mittun!

Viele Abende stehen unter einem Thema. Eine Liste wird herumgereicht und wer etwas vortragen möchte, schreibt sich ein. Zum Beispiel ein Beitrag in Prosa, Versform oder gar musikalisch, selbstgemacht oder aus schlaun Büchern, ernst oder humorvoll, Dichtung oder Wahrheit. Jeder kann, keiner muss!

Ihre Lebendigkeit erhält die Sippung durch das schlagfertige fliegende Wort, „das Spiel mit dem goldenen Ball“ wie wir es nennen.



Unter schlaraffischen Freunden

Ein Schlaraffe ist überall in der Welt unter Freunden. „Sippen“ nennen wir das. Schlaraffen besuchen sich auch gegenseitig, sei es im Nachbar- oder weiter entfernten „Reych“, um Freunde wieder zu sehen und um Freude am schlaraffischen Spiel zu erleben. Übrigens: Schlaraffen erkennen sich an der Rolandnadel,

einer kleinen weissen Perle am Revers und am Auto ist meist auch ein Uhu-Aufkleber am Heck.



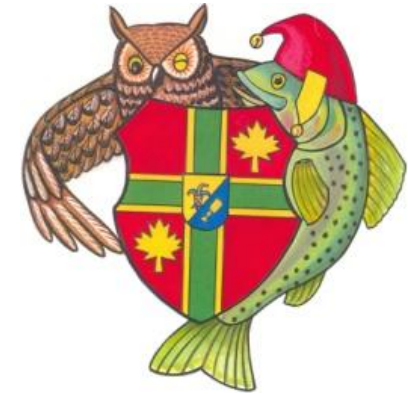
Titel und Orden

Das Mitgliederverzeichnis der Schlaraffen heisst „Stammrolle“, von der einst ein Journalist schrieb: „Mit dieser Adelsgalerie verglichen ist Gotha ein Armenregister“. Neben Grossfürsten und Fürsten, Grafen, Botschafter und Exzellenzen findet man auch „Schmunzeltitel“ wie Gehheimrat, Torfschuhleerer, Kenteradmiral und andere. Und wozu? Als freundliche Persiflage, Auf-den-Arm-nehmen kleiner Eigenarten, eine lustige Parodie, gekleidet öin das phantastische Gewand mittelalterlichen Rittertums, ein Facette unseres Spieles. Natürlich unterstreicht eine Verleihung nicht den Wert der Persönlichkeit – man denke nur an den „Orden für Nichts und Wiedernichts“, sie soll vielmehr Erinnerung sein an Begebenheiten oder besondere spielerische Ereignisse.



Und wie wird man ein Schlaraffe?

Die Voraussetzung ist, dass man über einen Bürgen (Paten) eingeführt wird, der selbst Schlaraffe ist und dass man sich selbst für fähig hält und bereit ist, mit Freundschaft, Kunst und Humor – in Wort, Ton oder Tat aktiv zum Geschehen beizutragen.



In arte voluptas

Für mehr oder zusätzliche Informationen, besuche auch die folgenden Webseiten:

www.schlaraffia.org
www.schlaraffen.com
www.kamlupsia.org
 suche nach “Schlaraffia Kamlupsia” auf
youtube.com